IC 0095

You are trapped in your dream and to escape from this graphic, text and icon driven adventure you must find and cross the border post or wander lost in the land of 'Zzzz' forever!!!!

MANUFACTURED IN THE U.K.

5 012967 100933

COMMODORE 64

MASTERTRONIC

fast loader C64/128

Z

Z Z Z Z Z Z

51

RANGE

MASTERTRONIC

The Screen Displays

The Aim of the Game

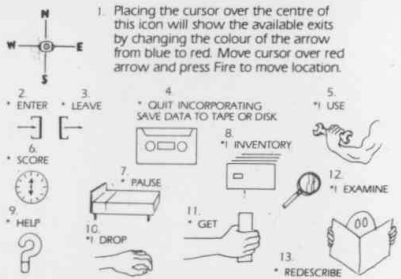
You fall into a deep sleep after a hard day and find yourself trapped in this graphic, text and icon driven adventure from which you are unable to wake.

You must travel through the land of 'Zzzzzz' to find and cross the border post to return to this world, or wander lost in your dreams for months.

To awake you must solve the many puzzles presented to you with a little help from the Sanman by using the keyboard and icons.

Icons

These supplement the ordinary text input of the most frequently used commands.



1. Placing the cursor over the centre of this icon will show the available exits by changing the colour of the arrow from blue to red. Move cursor over red arrow and press Fire to move location.

14. * These icons will light up when selected and their functions will appear below the graphic location.

15. ! When these icons are selected a list of objects being carried will appear. To select an object move the cursor over it until it changes to red and press Fire.

Controls

Text input on keyboard with or without joystick.
Joystick in Port 2.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and Press RUN/STOP

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1985

Made in Great Britain
Design & Artwork: Word & Pictures Ltd., London.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT
Maintenir la pression sur la touche SHIFT et appuyer sur la touche RUN/STOP.

Vous tombez dans un profond sommeil après une dure journée et vous vous retrouvez prisonnier dans cette aventure commandée par des graphismes, des textes et des signes dont vous n'arrivez pas à vous réveiller.

Vous devez traverser la terre de 'Zzzz' pour trouver et franchir la frontière vous permettant de revenir dans ce monde sinon vous errerez pendant des mois dans vos rêves.

Pour vous réveiller, il vous faut résoudre les nombreux problèmes qui vous sont posés, avec l'aide du Sanman, en utilisant le clavier et les signes.

Les signes

Ceux-ci complètent l'entrée de texte ordinaire des commandes les plus fréquemment utilisées.

1. En plaçant le curseur au centre de ce signe, vous verrez les sorties possibles en faisant passer la couleur de la flèche du bleu au rouge. Placez le curseur sur la flèche rouge et appuyez sur FIRE pour changer de place.
2. Entrée
3. Sortie
4. Arrêter d'incorporer. Enregistrer les données sur bande ou sur disque.
5. Utiliser
6. Score
7. Pause
8. Inventaire
9. Aide
10. Laisser tomber
11. Prendre
12. Examiner
13. Redécrire
14. Ces signes s'allument lorsqu'ils sont choisis et leurs fonctions apparaissent sous l'endroit du graphisme.
15. Lorsque ces signes sont choisis, on verra apparaître une liste des objets portés. Pour choisir un objet, placer le curseur dessus jusqu'à ce qu'il devienne rouge et appuyer sur FIRE.

Commandes

Entrée du texte sur le clavier avec ou sans manette. Manette au port 2.

ISTRUZIONI PER L'AVVIAMENTO
Tenere premuto SHIFT e Premere RUN/STOP

Vi addormentate profondemente dopo una dura giornata e vi trovate intrappolati in questa avventura a grafico, testo e immagine da cui non riuscite a svegliarvi.

Dovete viaggiare attraverso una terra di 'ZZZZZZ' per trovare e attraversare il confine e ritornare così in questo mondo, o altrimenti dovete girovagare per mesi nei vostri sogni.

Per svegliarvi dovete risolvere i molti puzzles a voi presentati e anche con un po' di aiuto da parte di Sanman usando la tastiera e le immagini.

Immagini

Queste supplementano l'immissione del testo ordinario dei più frequenti comandi usati.

1. Il cursore sopra il centro di questa immagine mostrerà le uscite disponibili, cambiando il colore della freccia da blu a rosso. Muovere il cursore sopra la freccia rossa e premere Fire per muovere di posto.
2. Entrare
3. Uscire
4. *Lasciare incorporamento Tenere dati per cassetta o disc
5. *† Uso
6. Punteggio
7. *Pausa
8. *† Inventario
9. *Aiuto
10. *† Far Cadere
11. * Afferrare
12. † Esaminare
13. * Ridescrivere
14. Queste immagini si accenderanno quando selezionate e le loro funzioni appariranno sotto la locazione grafica.
15. Quando queste immagini vengono selezionate, apparirà una lista di oggetti. Per sceglierne uno il cursoredeve essere portato sopra l'oggetto fino a quando cambia in rosso e poi premere Fire.

Controlli

Immissione sulla tastiera con o senza leva di comando.
Leva di comando in Port 2.

INSTRUCCIONES DE CARGA
Apriete SHIFT (cambio) y pulse RUN/STOP (marcha/parada)

Usted se duerme después de pasar un día muy agotador y se encuentra conque está preso de estos dibujos, en una aventura entre textos e imágenes sensibles, siendo incapaz de despertarse.

Tiene que viajar por el país de 'Zzzzz' para encontrar y atravesar el puesto fronterizo que conduce a nuestro mundo, si no quiere pasarse meses enteros errando en sus sueños.

Para despertarse, tiene que resolver los muchos acertijos que se presentan ante usted, con alguna ayuda del Sandman, empleando el teclado e imágenes sensibles.

Imágenes sensibles

Sirven de complemento a la escritura de las órdenes de uso más frecuente.

1. Si se sitúa el cursor en el centro de esta imagen, aparecerán las salidas disponibles, al cambiar el color de la flecha correspondiente de azul a rojo. Después mueva el cursor a lo largo de la flecha roja y pulse Disparo para desplazarse a otra situación.
2. Entre
3. Salga
4. No añada
   Guarde datos en cinta o disco
5. ! Uso
6. Tanteo
7. Pausa
8. ! Inventario
9. Auxilio
10. ! Suelto
11. ! Tomo
12. ! Examino
13. Redescriba
14. Estas imágenes se iluminarán cuando se elijan y sus funciones aparecerán debajo de donde aparécen.
15. Cuando se eligen estas imágenes, aparecerá una lista de los objetos que se transporta. Para seleccionar un objeto, sitúade el cursor sobre él hasta que cambie a rojo y pulse el Disparo.

Mandos

Entre el texto con el teclado, tanto si hay como si no hay palanca.
Palanca en abertura 2.

LADEANWEISUNGEN
SHIFT gedrückt halten und gleichzeitig RUN/STOP drücken.

Nach einem schweren Tag fällst du in einen tiefen Schlaf und wirst in diesem durch Grafiken, Texte und Bilder gesteuerten Abenteuer festgehalten und kannst nicht erwachen.

Du mußt durch das Land 'Zzzzzzz' reisen, um den Grenzposten zu finden und zu überqueren und um in diese Welt zurückzukehren oder monatelang in deinen Träumen verloren umherzuwandern.

Um aufzuwachen, mußt du die vielen Rätsel lösen, die sich dir bieten. Dabei kann dir der Sandmann durch Verwendung der Tastatur und der Bilder helfen.

Bilder

Diese ergänzen die normale Texteingabe der am häufigsten verwendeten Befehle.

1. Wird der Positionsanzeiger auf die Mitte dieses Bilds gebracht, werden die verfügbaren Ausgänge durch Farbänderung des Pfeils von blau auf rot angezeigt. Den Positionsanzeiger auf den roten Pfeil bringen und FIRE (Abschuß) drücken, um deine Position zu ändern.
2. Eingang
3. Ausgang
4. Aufhören zu sammeln
   Daten auf Band oder Diskette speichern
5. Benutze
6. Bestand
7. Pfufe
8. Spielstand
9. Pause
10. Hilfe
11. Abgeben
12. Hole
13. Neu beschreiben
14. Diese Bilder leuchten auf, wenn sie gewählt werden, und ihre Funktionen erscheinen unter der Grafik.
15. Wenn diese Bilder gewählt werden, erscheint eine Liste der Objekte, die getragen werden. Um ein Objekt zu wählen, den Positionsanzeiger darüberbringen, bis er rot wird und dann FIRE drücken.

Regelungen

Texteingabe über Tastatur mit oder ohne Schaltknüppel.
Schaltknüppel in öffnung 2.